NES-8F-FRA/FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

MPS LABS

F-15 STRIKE EAGLE™

AMERICA'S HOTTEST JET FIGHTER

MICROPROSE™
ENTERTAINMENT·SOFTWARE

Ⓣ

⚠ WARNING ⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationery scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourralt être détèrioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiclets NES. Toute image fixe ou répétée causeralt les mèmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

⚠ WAARRCHUWING ⚠

GEEN PROJECTE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zelten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo nlet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

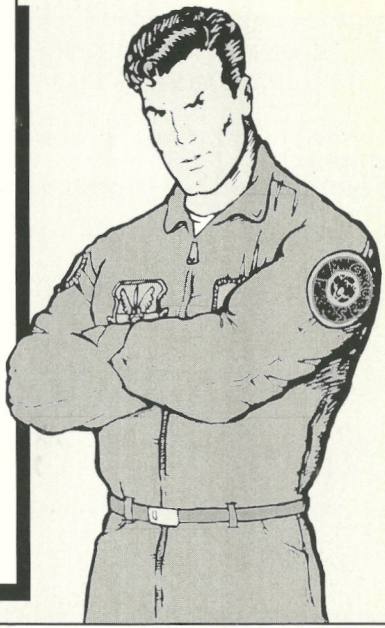
This game is licensed by Nintendo for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

F-15 Strike Eagle
Manuel de Pilotage
Handleiding Voor de Piloot

TABLE DES MATIERES/INHOUD

Initiation rapide
Snelle start 4
Partie pour équipe de deux joueurs
Spel voor een team van twee spelers 6
Aires de sortie
Doelgebieden 12
Diagramme du cockpit
Indeling cockpit 20
Repérer les cibles
Hoe je doelen vindt 22
Ecran WSO supérieur
Geavanceerd WSO scherm 24
Utilisation du radar
Het gebruik van de Radar 28
Manette des gaz/Carburant/Dégâts
Regeling Brandstoftoevoer/brandstof 29
Atterrissage
Landingen 30
Score
Puntentotaal 32
Sauvegarder les pilotes
Het bewaren van piloten 36



INITIATION RAPIDE/SNELLE START

COMMENT DÉMARRER
HOE JE BEGINT

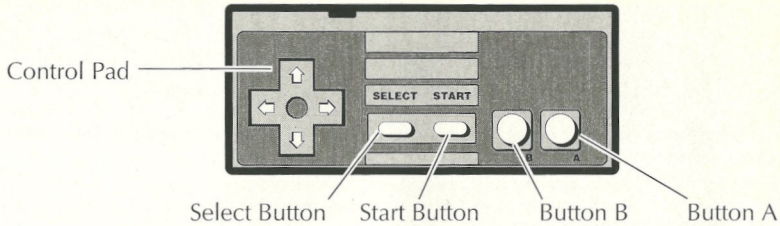
Vous êtes maintenant aux commandes d'un F15 STRIKE EAGLE.
Je bent nu de piloot van een F-15 STRIKE EAGLE.

1. Interrupteur: ARRET.
   Aan/uitknop: UIT.
2. Introduire la cassette **F15 Strike Eagle** en suivant les instructions du manuel NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
   Doe de cassette met **F-15 Strike Eagle** in je Nintendo Entertainment System™ als beschreven in de handleiding daarvan.
3. Interrupteur: MARCHE.
   Aan/uitknop: AAN.
4. Appuyez sur le bouton Start du combiné.
   Druk op de STARTKNOP van de controller.

PRÉPAREZ-VOUS AU DÉCOLLAGE
MAAK JE KLAAR OM OP TE STIJGEN!

Appuyez sur START jusqu'au Décollage de Sortie.
Druk op START tot je bij "Sortie Takeoff" (opstijgen voor gevechtsvlucht) bent.

1. **Ecran d'Option du Jeu./Spelkeuze-scherm.**
   Appuyez sur START afin de choisir un jeu à un seul pilote.
   Druk op START om een spel voor één piloot te kiezen.
2. **Player One Enter Name:**
   Inscrivez votre nom ou appuyez sur START.
   Voer je naam in of druk op START.
3. **Ecran de Niveau de Défi./Keuzescherm voor spelniveau.**
   Appuyez sur Start et sélectionnez le niveau Airman.
   Druk op START om niveau "Airman" te kiezen.
4. **Ecran d'Aire de Sortie./Keuzescherm doelgebied.**
   Appuyez sur Start pour choisir la Libye en1986.
   Druk op START om "Libya" (Libïe) 1986 te kiezen.
5. **Ecran d'instructions./Briefingscherm.**
   Prenez note de votre cible et appuyez sur START.
   Noteer je doel druk dan op de Startknop.



CONTROL PAD: voilà votre palonnier.
VIERPUNTSDRUKTOETS: Dit is je "joystick".

- Pour faire virer votre avion, appuyez à droite ou à gauche.
  Door op de linker- of rechterkant daarvan te drukken maakt je machine een rol.
- Pour descendre en piqué, appuyez en haut.
  Door omhoog te drukken maakt het vliegtuig een duik.
- Pour prendre de l'altitude, appuyez en bas.
  Door omlaag te drukken gaat het vliegtuig in een duik.

BUTTON A: Actionne le canon automatique.
Vuurt je automatische kanon af.
BUTTON B: Lance les missiles.
Lanceert raketten.
START: Déploie les leurres.
Verstrooit anti-radar-sneeuw.
SELECT: Arrête momentanément le jeu et appelle l'écran WSO - Analyste des Systèmes d'Armement- (Options).
Onderbreekt het spel voor een pauze en roept het WSO- (Keuze-) scherm op.

Niveaux **COMBAT PILOT** et **ACE:**

Niveaus **COMBAT PILOT** (gevechtspiloot) en **ACE** (zeer ervaren piloot)

SELECT/BUTTON A: Sélectionne le type de leurres.

SELECT/A: kiest type lokaas.

SELECT/BUTTON B: Sélectionne le type de missiles.

SELECT/B: kiest type raket.

SELECT/CONTROL PAD UP: Accélère.

SELECT/VIERPUNTSDRUKTOETS OMHOOG: verhoogt snelheid

SELECT/CONTROL PAD DOWN: Ralentir.

SELECT/VIERPUNTSDRUKTOETS OMLAAG: verlaagt snelheid

Partie pour Equipe de Deux Joueurs
Spel voor een Team van Twee Spelers

Dans ce mode, chaque joueur doit utiliser son combiné. Le combiné du Pilote (#1) fonctionne de la même façon que dans la version à un seul joueur.

Met deze instelling heeft elke speler zijn eigen hand-besturing. De controller voor de piloot (nr. 1) werkt precies hetzelfde als in een spel voor één speler. Voor de **Wapensystemen-officier** gebruik je controller nr.2 **L'Analyste des Systèmes d'Armement** utilise le combiné (#2).

Le bouton A actionne le **Canon.**
Met de A knop vuur je het **kanon** af.

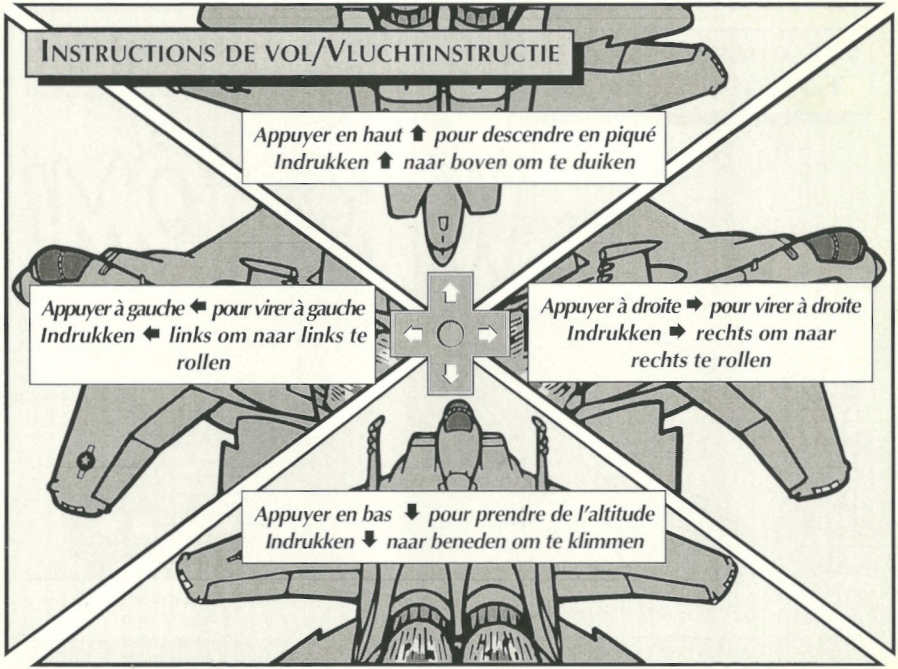
Le bouton B lance les **missiles.**
Met de B knop lanceer je een **raket**.

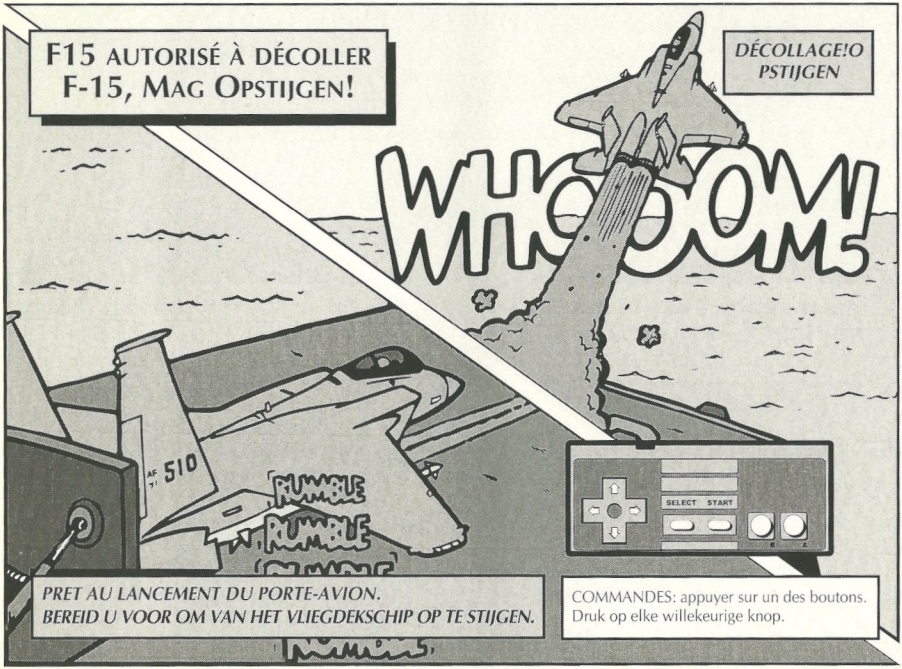
Le bouton START déclenche la pulvérisation de **paillettes.**
Met de startknop verstrooi je **anti-radarsneeuw.**

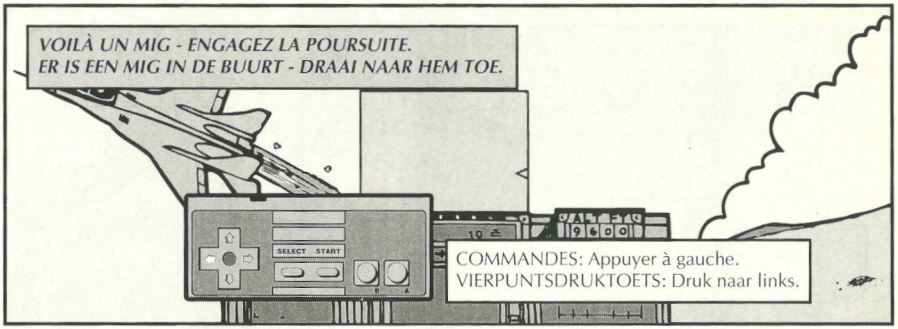
Le bouton SELECT lance les **fusées.**
Selectieknop werpt een **signaallicht** af.

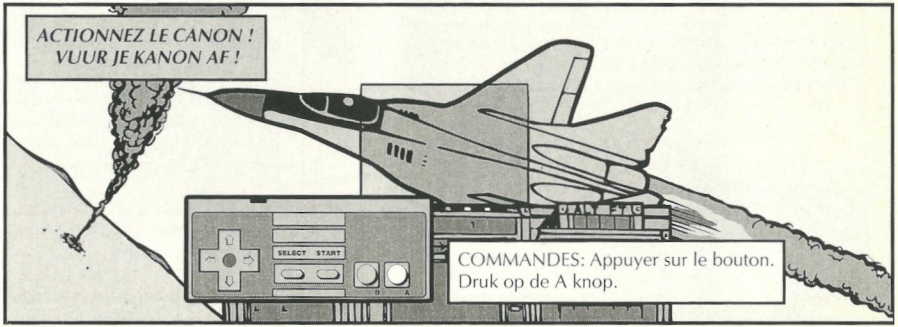
La touche haut/bas du Control Pad contrôle les gaz.
La touche droite/gauche du Control Pad sélectionne le type de missiles.
(Le Control Pad fonctionne uniquement aux niveaux Combat Pilot et Ace).

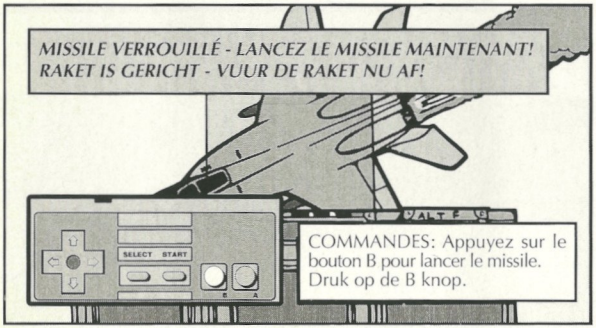
Met de boven- en onderkant van de Vierpuntsdruktoets regel je de brandstoftoevoer.
Met de linker- en rechterkant van de Vierpuntsdruktoets kies je het soort raket.
(De vierpuntsdruktoets functioneert slechts als er gekozen is voor Combat Pilot en Ace niveaus.


INSTRUCTIONS DE VOL/VLUCHTINSTRUCTIE
Appuyer en haut ⬆ pour descendre en piqué
Indrukken ⬆ naar boven om te duiken
Appuyer à gauche ⬅ pour virer à gauche
Indrukken ⬅ links om naar links te rollen
Appuyer à droite ➡ pour virer à droite
Indrukken ➡ rechts om naar rechts te rollen
Appuyer en bas ⬇ pour prendre de l'altitude
Indrukken ⬇ naar beneden om te klimmen


F15 AUTORISÉ À DÉCOLLER
F-15, MAG OPSTIJGEN!
DÉCOLLAGE!O
PSTIJGEN
WHOOOOM!
510
RUMBLE
RUMBLE
SELECT
START
PRET AU LANCEMENT DU PORTE-AVION.
BEREID U VOOR OM VAN HET VLIEGDEKSCHIP OP TE STIJGEN.
COMMANDES: appuyer sur un des boutons.
Druk op elke willekeurige knop.


VOILÀ UN MIG - ENGAGEZ LA POURSUITE.
ER IS EEN MIG IN DE BUURT - DRAAI NAAR HEM TOE.
SELECT START
COMMANDES: Appuyer à gauche.
VIERPUNTSDRUKTOETS: Druk naar links.


ACTIONNEZ LE CANON !
VUUR JE KANON AF !
SELECT START
COMMANDES: Appuyer sur le bouton.
Druk op de A knop.



Lorsque l'ennemi se trouve au centre du collimateur de pilotage, l'icône de verrouillage tourne et le signal retentit.

Als de vijand zich in het hart midden van de HUD bevindt, gaat de ikoon voor het automatisch doelzoeken draaien en klinkt er een signaal.

RECOMMENCEZ
START OPNIEUW...

Appuyez sur START pour obtenir l'écran d'options de jeu.
Druk op START voor het **keuzescherm**.

ECRAN D'OPTIONS DE JEU/KEUZESCHERM

- UN SEUL PILOTE/ÉÉN PILOOT
- DEUX PILOTES: Pilote et Analyste d'Armement (deux joueurs simultanément) ou deux Pilotes jouant chacun à leur tour.
  TWEE PILOTEN: Piloot en Wapensystemen- officier (twee spelers tegelijk) of de piloten vliegen om de beurt.
- PILOTE SAUVÉ: Entrer un code pour récupérer un ancien pilote.
  BEWAARDE PILOOT: Geef een code in om een oude piloot terug te brengen.

ECRAN DE NIVEAU DE DÉFI
SCHERM OM DE MOEILIJKHEIDSGRAAD TE KIEZEN

- AIRMAN: Contrôle de vol limité.
  AIRMAN: heeft slechts beperkte besturingsmogelijkheden.
- PILOT: est plus difficile.
  PILOT: is tot meer in staat.
- COMBAT PILOT: Contrôle de vol illimité.
  COMBAT PILOT: kan besturing helemaal zelf regelen.
- ACE: Combat dangereux avec contrôle illimité de vol.
  ACE: kan besturing helemaal zelf regelen.

WASH!

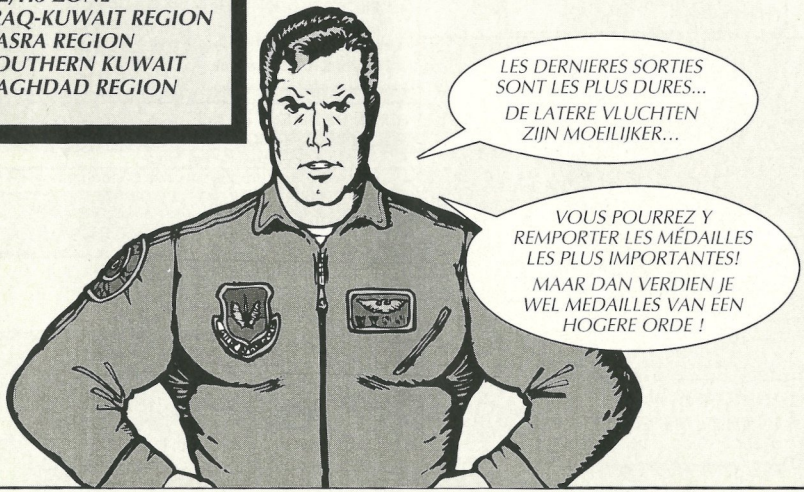
ENTREZ DANS LE JEU!
EN BEGIN MET EEN ECHT SPEL!

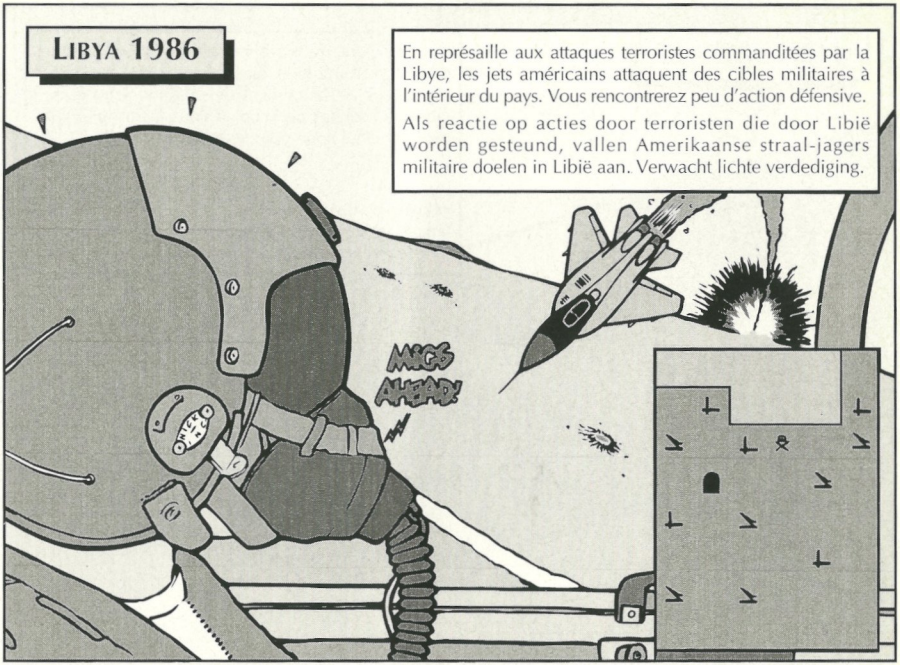
SORTIE AREAS/ DOELGEBIEDEN

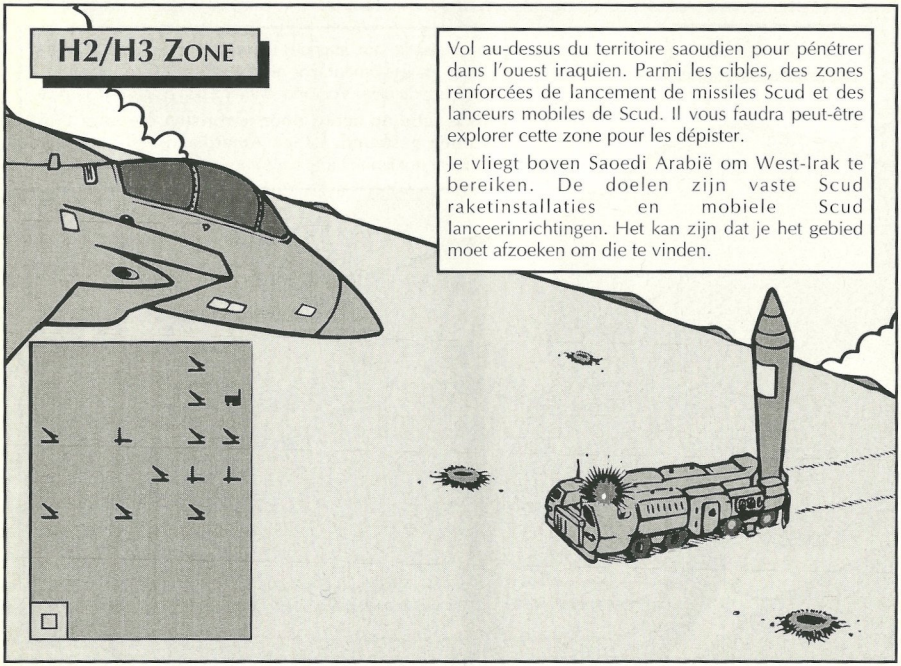
LIBYA 1986
H2/H3 ZONE
IRAQ-KUWAIT REGION
BASRA REGION
SOUTHERN KUWAIT
BAGHDAD REGION

Les sorties figurant en début de liste sont bien plus faciles que celles figurant en fin de liste.

De vluchten bovenaan de lijst zijn veel makkelijker dan die onderaan.



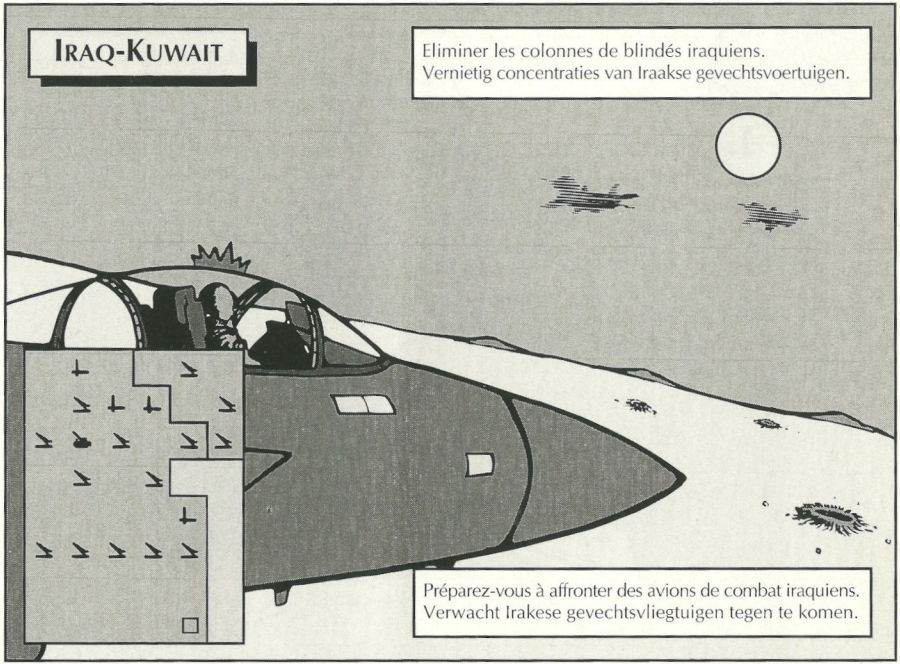

LIBYA 1986
En représaille aux attaques terroristes commanditées par la Libye, les jets américains attaquent des cibles militaires à l'intérieur du pays. Vous rencontrerez peu d'action défensive.
Als reactie op acties door terroristen die door Libië worden gesteund, vallen Amerikaanse straal-jagers militaire doelen in Libië aan. Verwacht lichte verdediging.
MIGS AHEAD!

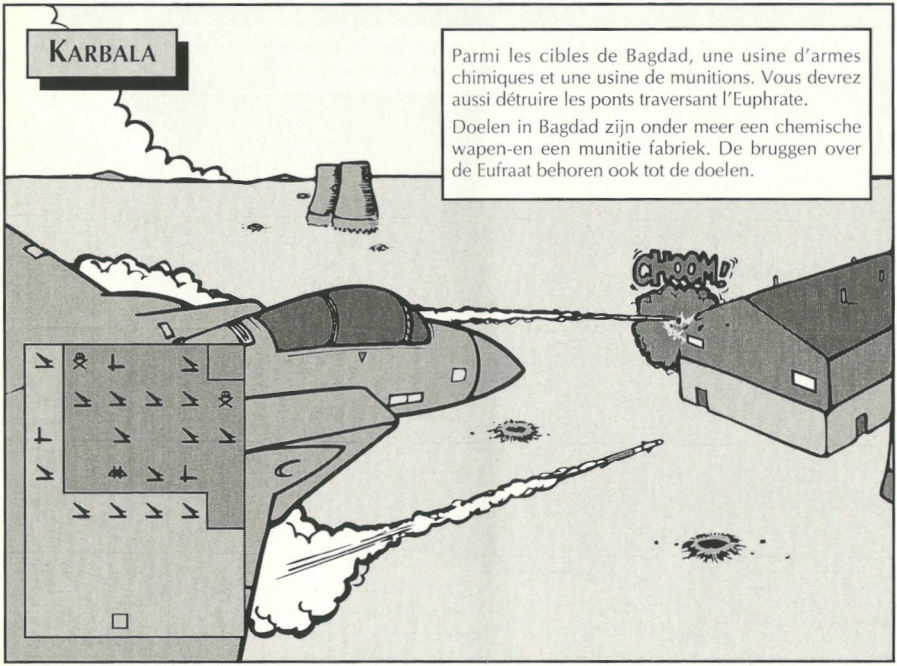


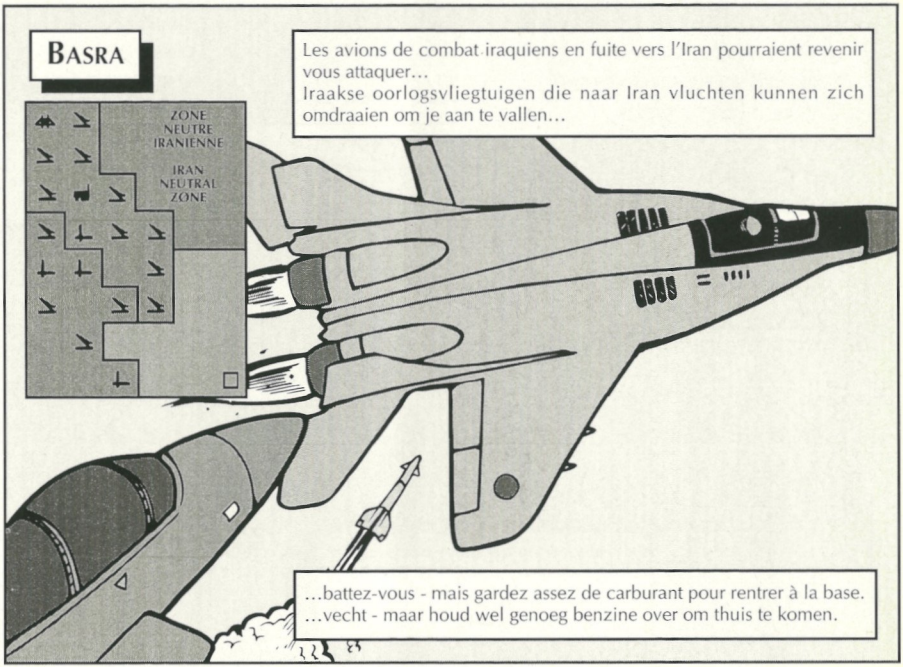
H2/H3 Zone

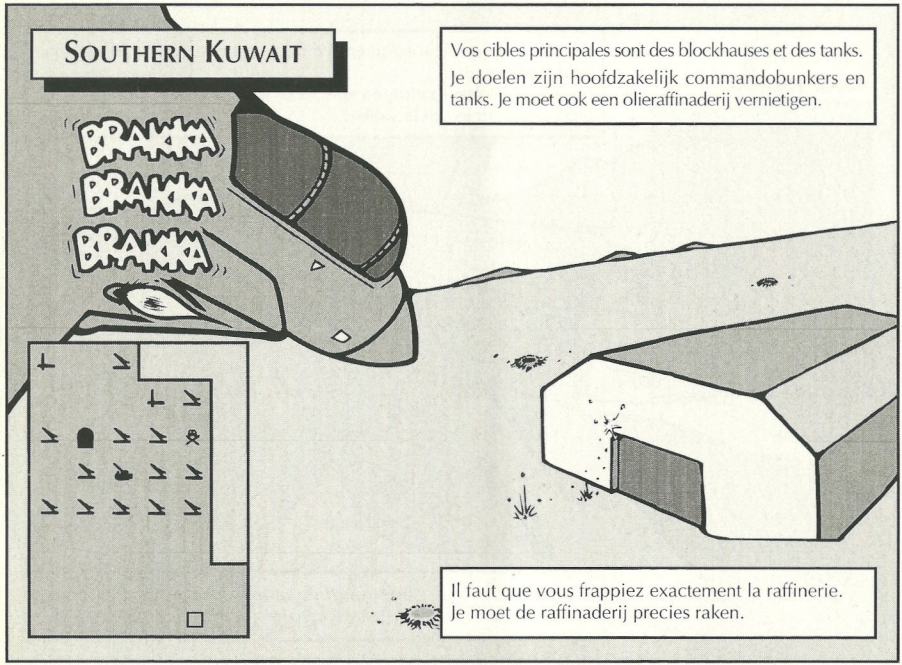
Vol au-dessus du territoire saoudien pour pénétrer dans l'ouest iraquien. Parmi les cibles, des zones renforcées de lancement de missiles Scud et des lanceurs mobiles de Scud. Il vous faudra peut-être explorer cette zone pour les dépister.

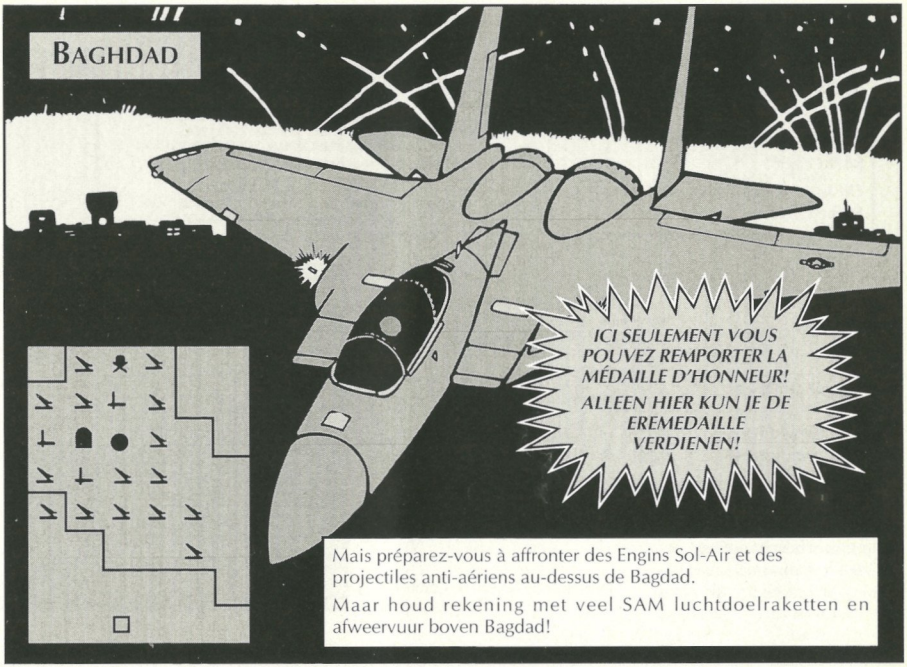
Je vliegt boven Saoedi Arabië om West-Irak te bereiken. De doelen zijn vaste Scud raketinstallaties en mobiele Scud lanceerinrichtingen. Het kan zijn dat je het gebied moet afzoeken om die te vinden.


IRAQ-KUWAIT
Eliminer les colonnes de blindés iraquiens.
Vernietig concentraties van Iraakse gevechtsvoertuigen.
Préparez-vous à affronter des avions de combat iraquiens.
Verwacht Irakese gevechtsvliegtuigen tegen te komen.


KARBALA
Parmi les cibles de Bagdad, une usine d'armes chimiques et une usine de munitions. Vous devrez aussi détruire les ponts traversant l'Euphrate.
Doelen in Bagdad zijn onder meer een chemische wapen-en een munitie fabriek. De bruggen over de Eufraat behoren ook tot de doelen.
CHOOM!


BASRA
ZONE NEUTRE IRANIENNE
IRAN NEUTRAL ZONE
Les avions de combat iraquiens en fuite vers l'Iran pourraient revenir vous attaquer...
Iraakse oorlogsvliegtuigen die naar Iran vluchten kunnen zich omdraaien om je aan te vallen...
...battez-vous - mais gardez assez de carburant pour rentrer à la base.
...vecht - maar houd wel genoeg benzine over om thuis te komen.


SOUTHERN KUWAIT
Vos cibles principales sont des blockhauses et des tanks.
Je doelen zijn hoofdzakelijk commandobunkers en tanks. Je moet ook een olieraffinaderij vernietigen.
BRAKKA
BRAKKA
BRAKKA
Il faut que vous frappiez exactement la raffinerie.
Je moet de raffinaderij precies raken.



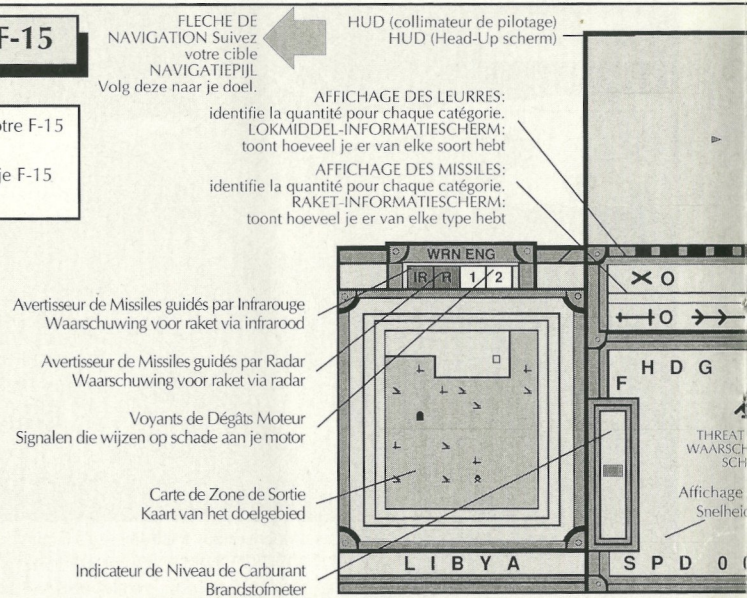
Mais préparez-vous à affronter des Engins Sol-Air et des projectiles anti-aériens au-dessus de Bagdad.

Maar houd rekening met veel SAM luchtdoelraketten en afweervuur boven Bagdad!

COCKPIT DU F-15

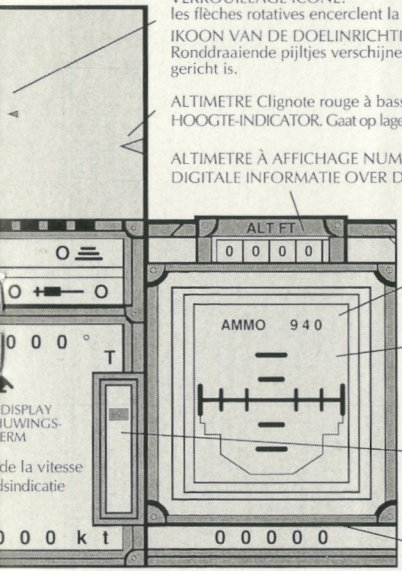
Voici le cockpit de votre F-15 Strike Eagle.

Dit is de cockpit van je F-15 Strike Eagle.



•Voyants de Dégâts Moteur: ils deviennent rouges et clignotent lorsque vos moteurs sont touchés.

• Signalen, die duiden op motorbeschadiging: Deze lichten rood op en gaan knipperen als je motoren zijn beschadigd.



VERROUILLAGE ICONE:
les flèches rotatives encerclent la cible lorsque le missile est verrouillé.

IKOON VAN DE DOELINRICHTING
Ronddraaiende pijltjes verschijnen rondom het doel wanneer de raket gericht is.

ALTIMETRE Clignote rouge à basse altitude
HOOGTE-INDICATOR. Gaat op lage hoogte rood opknipperen.

ALTIMETRE À AFFICHAGE NUMÉRIQUE.
DIGITALE INFORMATIE OVER DE HOOGTE.

AFFICHAGE DU NIVEAU DE MUNITIONS DU CANON
INFORMATIE OVER DE AMMUNITIE VOOR HET KANON

ECRAN D'IDENTIFICATION DE CIBLE OU HORIZON ARTIFICIEL. L'écran d'identification de cible montre le type de cible que vous avez verrouillé.

SCHERM DAT DOEL IDENTIFICEERT OF KUNSTMATIGE HORIZON. Het doel-identificatiescherm laat het soort doel zien waarop je raket gericht is.

GAZ
Monter pour accélérer
Baisser pour ralentir

BRANDSTOFTOEVOER
Hoger = sneller.
Lager = langzamer

SCORE
PUNTENTOTAAL

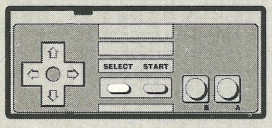
•Verrouillage Icône: le passage des croisées de fils à la paire de flèches rotatives indique le verrouillage des missiles.

• Ikoon dat aangeeft dat je raket op z'n doel gericht is: Als de gekruiste lijntjes veranderen in een paar ronddraaiende pijlen is de raket gerichte.

•Horizon Artificiel: indique la direction du sol lorsque vous ne pouvez pas voir l'horizon.

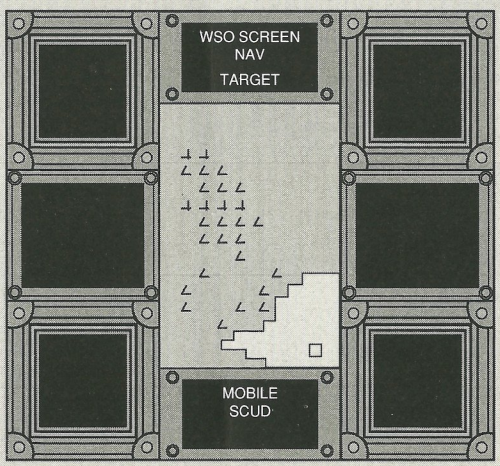
• Kunstmatige horizon: deze laat je zien waar beneden is wanneer je de horizon niet kan zien.

Repérage de la Cible/Opsporen van het doel



Appuyez sur **Select** pour obtenir l'écran **WSO**. Aux niveaux de défi Airman et Pilot, vous pouvez naviguer en direction soit de votre **cible**, soit de votre **base**.

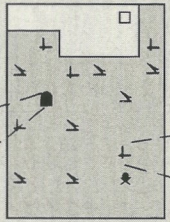
Druk op **Select** om naar het **WSO** scherm te gaan. Op het niveau van Airman en Pilot kun je naar je **doel** of **basis** navigeren.



CIBLE/DOEL

Si vous choisissez la **cible**, la flèche se trouvant en haut de votre écran de vol doit indiquer la cible. (En début de sortie, la flèche indique toujours votre cible primaire).

Als je je **DOEL (“Target”)** kiest, zal de pijl bovenaan het vluchtinformatiescherm je doel wijzen. (Een vlucht begint altijd als de pijl naar je hoofd doel wijst.)



Passer les interrupteurs Primaire et Cible en position secondaire.

Vernietig het hoofd doel en het tweede doel wordt zichtbaar

PRIMARY TARGET
HOUFD DOEL

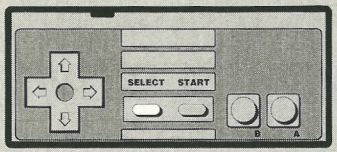
SECONDARY TARGET
TWEEDE DOEL

BASIS

Si vous choisissez la **base**, la flèche doit indiquer votre base.
(lorsque toutes les cibles ont été détruites, la flèche doit indiquer la base).

Als je voor **“BASE” (Basis)** kiest, zal de pijl naar de basis wijzen.
(Als je alle doelen hebt vernietigd, zal de pijl naar de basis wijzen).

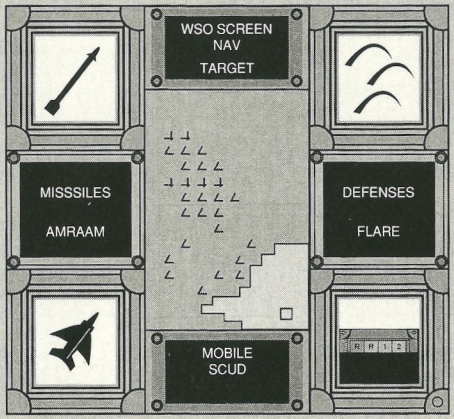
ECRAN WSO-SUPÉRIEUR/GEAVANCEERDE WSO SCHERM

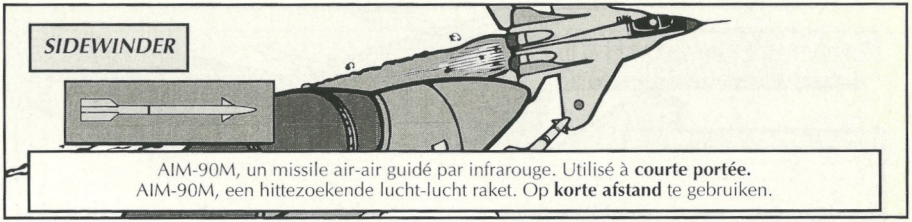


Appuyez sur Select pour obtenir l'écran WSO.
Druk op select om het WSO scherm op te roepen

Nouvelles options de niveaux de défi Combat Pilot et Ace.
Nieuwe opties op Combat Pilot en Ace niveaus.

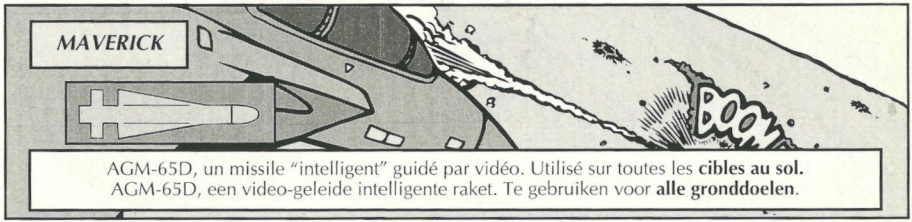
En tant qu'as, vous avez le choix.de vos armes et de vos défenses.
Als een toppiloot kies je jouw wapens en verdedigingsmiddelen.



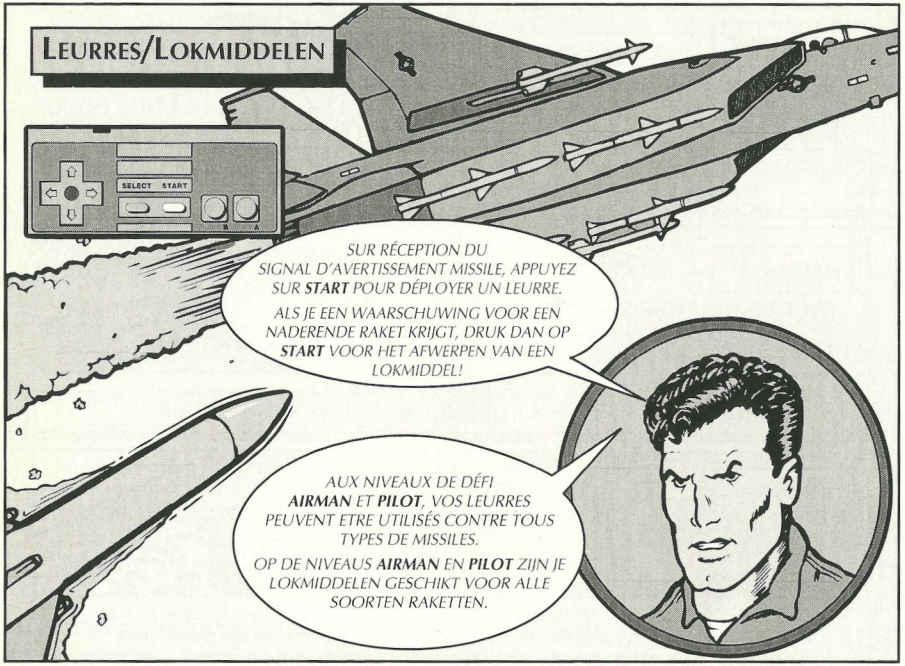


AIM-90M, un missile air-air guidé par infrarouge. Utilisé à **courte portée.**
AIM-90M, een hittezoekende lucht-lucht raket. Op **korte afstand** te gebruiken.

AIM-120A, un missile air-air guidé par radar. Utilisé à **longue portée.**
AIM-120A, een radar-geleide lucht-lucht raket. Op **lange afstand** te gebruiken.



AGM-65D, un missile "intelligent" guidé par vidéo. Utilisé sur toutes les **cibles au sol.**
AGM-65D, een video-geleide intelligente raket. Te gebruiken voor **alle gronddoelen**.


LEURRES/LOKMIDDELEN
SELECT
START
B
A
SUR RÉCEPTION DU SIGNAL D'AVERTISSEMENT MISSILE, APPUYEZ SUR **START** POUR DÉPLOYER UN LEURRE.
ALS JE EEN WAARSCHUWING VOOR EEN NADERENDE RAKET KRIJGT, DRUK DAN OP **START** VOOR HET AFWERPEN VAN EEN LOKMIDDEL!
AUX NIVEAUX DE DÉFI **AIRMAN** ET **PILOT**, VOS LEURRES PEUVENT ETRE UTILISÉS CONTRE TOUS TYPES DE MISSILES.
OP DE NIVEAUS **AIRMAN** EN **PILOT** ZIJN JE LOKMIDDELEN GESCHIKT VOOR ALLE SOORTEN RAKETTEN.

AVERTISSEMENT IR: LANCEZ UNE FUSÉE DE SIGNALISATION!
IR WAARSCHUWING: WERP EEN LICHTSIGNAAL AF!

Les fusées leurrent les missiles guidés par infrarouge.

Het lichtsignaal zal de hittezoekende raketten aantrekken.

NIVEAUX COMBAT PILOT/ACE: **IR** = missile guidé par infrarouge.
COMBAT PILOT/ACE niveaus: **IR** = een hittezoekende raket

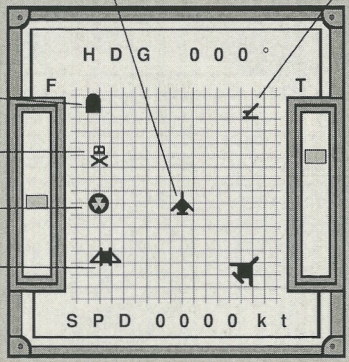
AVERTISSEMENT RADAR: PULVERISATION DE PAILLETTES!
WAARSCHUWING VOOR RADAR: VERSTROOI ANTI-RADAR-SNEEUW!

Les paillettes désorientent les missiles à ralliement par radar!

De anti-radar-sneeuw zal raketten die naar radarsignalen zoeken in verwarring brengen!

NIVEAUX COMBAT PILOT/ACE: **R** = missile à ralliement par radar.
COMBAT PILOT/ACE niveaus: **R** = een radarsignalen-zoekende raket.

UTILISATION DU RADAR/GEBRUIK VAN DE RADAR



VOTRE F-15
JOUW F-15

CIBLES
DOELEN

Blockhaus du Quartier Général
Bunker met hoofdkwartier

Usine d'armes chimiques
Fabriek van chemische wapen

Centrale nucléaire
Nucleaire installatie

Pont stratégique
Strategische brug

La base de lancement lance des engins sol-air!
Een SAM raketinstallatie vuurt een raket af

AVIONS ENNEMIS
VIJANDELIJKE VLIEGTUIGEN

Les jaunes sont **AU-DESSUS** de vous
Les rouges sont **AU-DESSOUS** de vous

Geel betekent **HOGER** dan jij
Rood betekent **LAGER** dan jij

L'affichage de la menace de danger indique que votre F-15 se trouve au centre.
Op het waarschuwingsscherm ("Threat Display") zie je je eigen F-15 in het midden.

GAZ CARBURANT/BRANDSTOFTOEVOER/BRANDSTOF

Plus vous accélérez, plus vous utilisez de carburant!

Hoe sneller je vliegt hoe meer brandstof je gebruikt.

INDICATEUR DE NIVEAU DE CARBURANT

BRANDSTOFMETER

GAZ

BRANDSTOFTOEVOER

SURVEILLEZ L'INDICATEUR DE NIVEAU DE CARBURANT!

HOUD DE BRANDSTOFMETER IN DE GATEN!

DÉGATS/SCHADE

Attention aux voyants de dégâts moteur.
Houd de signalen in de gaten, die duiden op motorschade.

Trop de dégâts et vous vous écraserez au sol.
Als je te veel schade hebt, stort je neer.

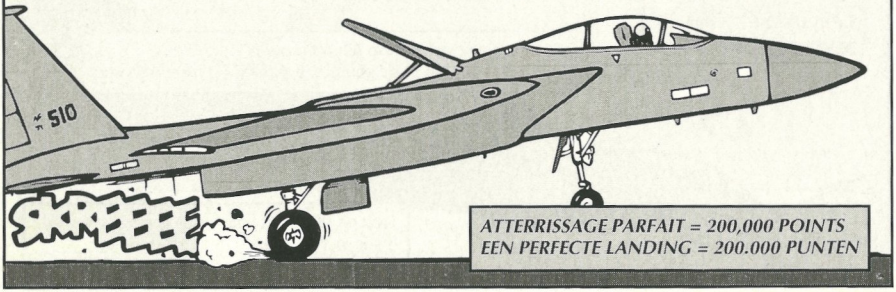
ATTERRISSAGE/LANDING

Aux niveaux de défi Combat Pilot et Ace, vous ne disposez pas d'un équipement d'atterrissage automatique. Approchez votre base en-dessous de 10.000 pieds (10K dans la zone rouge d'altitude), en maintenant les ailes horizontales.

Op het Combat Pilot en Ace niveau kun je niet automatisch landen. Benader je basis op een hoogte minder dan 3.000 meter (10K in de rode hoogte-zône) met de vleugels loodrecht op de romp van je vlietuig.

Utilisez votre combiné pour piloter l'avion - essayez de centrer les parenthèses d'atterrissage sur les croisées de fils.

Gebruik je Vierpuntsdruktoets om het vliegtuig te besturen - probeer de vierkante haakjes in het centrum van de gekruiste lijntjes te krijgen.

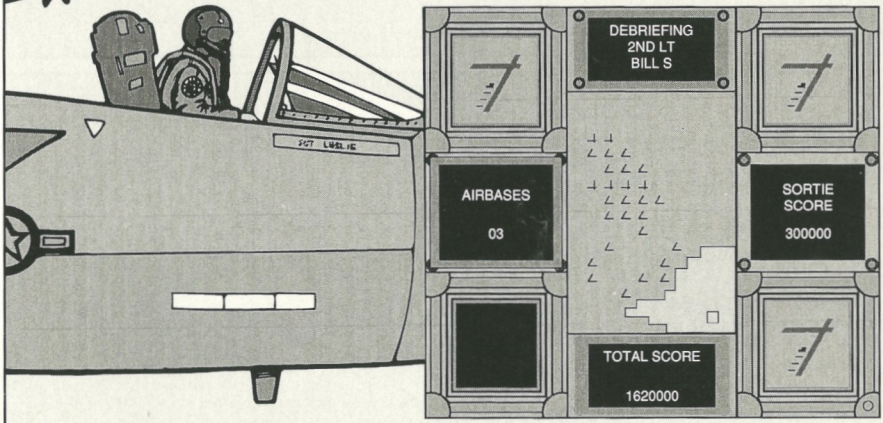


ATTERRISSAGE PARFAIT = 200,000 POINTS
EEN PERFECTE LANDING = 200.000 PUNTEN

RAPPORT/RAPPORTAGE NA DE VLUCHT

Après votre sortie, vous devez aller au rapport. La carte vous montre où vous avez attaqué vos cibles.

Je vlucht is voltooid en je gaat nu rapport uitbrengen. De kaart geeft aan waar je elk doel hebt vernietigd.



SCORE/PUNTENTOTAAL

Tous les scores sont au niveau "Airman". Aux niveaux plus élevés, les cibles valent plus de points!
Alle punten zijn op Airman niveau. Op hogere niveaus zijn de doelen meer waard!

Un avion rouge vaut 20,000 Points
Rood vliegtuig 20.000 punten

Un derrick vaut 10,000 Points
Booreiland 10.000 punten

Une base ESA vaut 20,000 Points
SAM Raketinstallatie 20.000 punten

Une base aérienne vaut 20,000 Points
Vliegbasis 20.000 punten

Un avion noir vaut 20,000 Points
Zwart vliegtuig 20.000 punten

Les cibles primaires valent: 100,000 points. Les cibles secondaires valent: 50,000 points
Hoofd doelen: 100.000 punten. Secundaire doelen: 50.000 punten

La cible primaire est toujours la première cible. Après l'avoir éliminée, vous êtes guidé vers deux cibles secondaires.

Het hoofd doel is steeds het eerste doel. Nadat dat is uitgeschakeld, wordt je verwezen naar twee secundaire doelen.

Blockhaus du Quartier Général
Bunker met hoofdkwartier

Usine d'armes chimiques/biologiques
Fabriek voor chemische/biologische wapens

Pont stratégique
Strategische brug

Zones de lancement de missiles Scud
Scud raketlanceerinstallatie

Blindés (tanks)
Pantservoertuigen (Tanks)

Usine de recherche pour armes nucléaires
Onderzoekscentrum voor nucleaire wapens

PROMOTIONS/PROMOTIES

2nd Lieutenant
(Votre classement de départ)
(Je beginrang)

1st Lieutenant
500,000 points/punten

Captain
2,000,000 points/punten

Major
5,000,000 points/punten

Lt. Colonel
10,000,000 points/punten

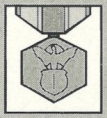
Colonel
20,000,000 points/punten

General - ***Le plus haut score!/De hoogste rang!***
40,000,000 points/punten

Lorsqu'un pilote fait sortie sur sortie, il accumule les points qui s'ajoutent à son score.
Als een piloot vlucht na vlucht blijft maken, wordt zijn totaalscore alsmaar hoger.

MÉDAILLES POUR BRAVOURE/MEDAILLES VOOR MOED

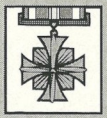
Air Force Achievement Medal
1,000,000 points
Toutes zones de sortie
1.000.000 punten
Alle doelgebieden



Air Force Commendation Medal
2,000,000 points
H2/H3 Zones de sortie
2.000.000 punten
H2/H3 doelgebieden

Bronze Star
3,000,000 points
Zone frontalière de sortie.
3.000.000 punten
Iraqi doelgebieden aan de grens

Silver Star
4,000,000 points
Karbala zone de sortie
4.000.000 punten
Karbala doelgebieden

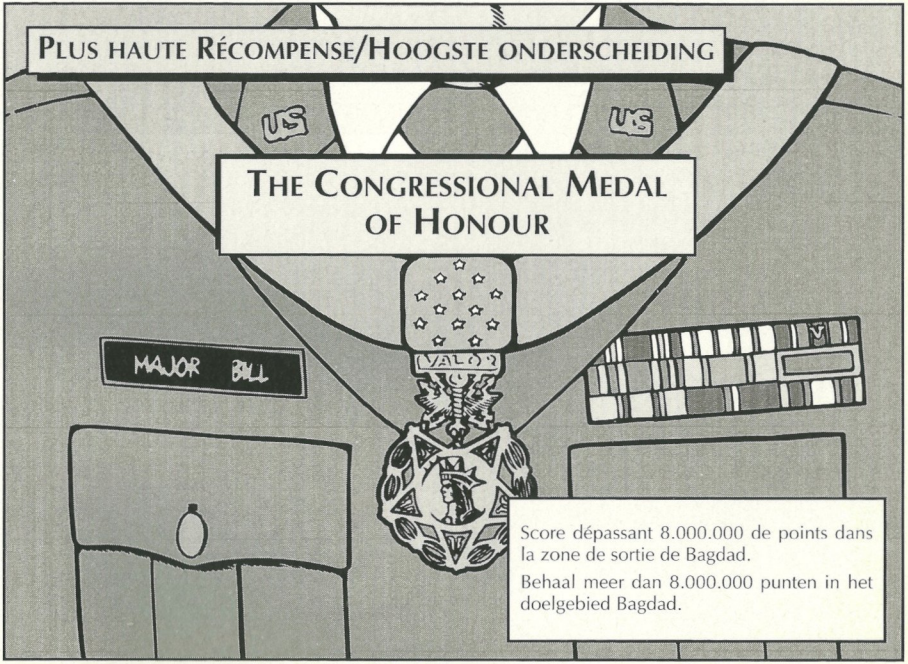


Distinguished Flying Cross
5,000,000 points
Basra zone de sortie
5.000.000 punten
Basra doelgebieden

Air Force Cross
6,000,000 points
Kuwait zone de sortie
6.000.000 points
Kuwait doelgebieden

Une médaille est décernée au pilote pour avoir obtenu un score élevé en une seule sortie. Chaque médaille indique le score qui doit être obtenu pour recevoir la récompense et la première Zone de Sortie dans laquelle les points ont été obtenus.

Een medaille wordt toegekend als tijdens één enkele vlucht een hoge score wordt bereikt. Elke medaille vermeldt de score die daarvoor nodig was, en het eerste doelgebied waarin het verdiend kan worden.



Plus haute Récompense/Hoogste onderscheiding

The Congressional Medal of Honour

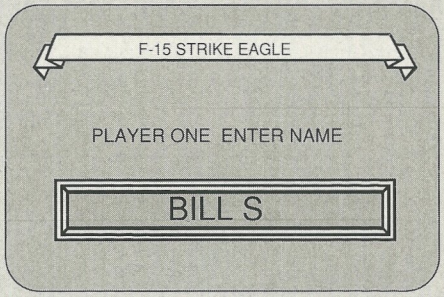
Score dépassant 8.000.000 de points dans la zone de sortie de Bagdad.

Behaal meer dan 8.000.000 punten in het doelgebied Bagdad.

SAUVEGARDEZ VOTRE PILOTE/HET BEWAREN VAN JE PILOOT

Saisissez le nom de votre pilote sur l'écran du Registre des Noms afin de pouvoir exécuter d'autres missions.

Vermeld de naam van je piloot op het **daarvoor bestemde** scherm.



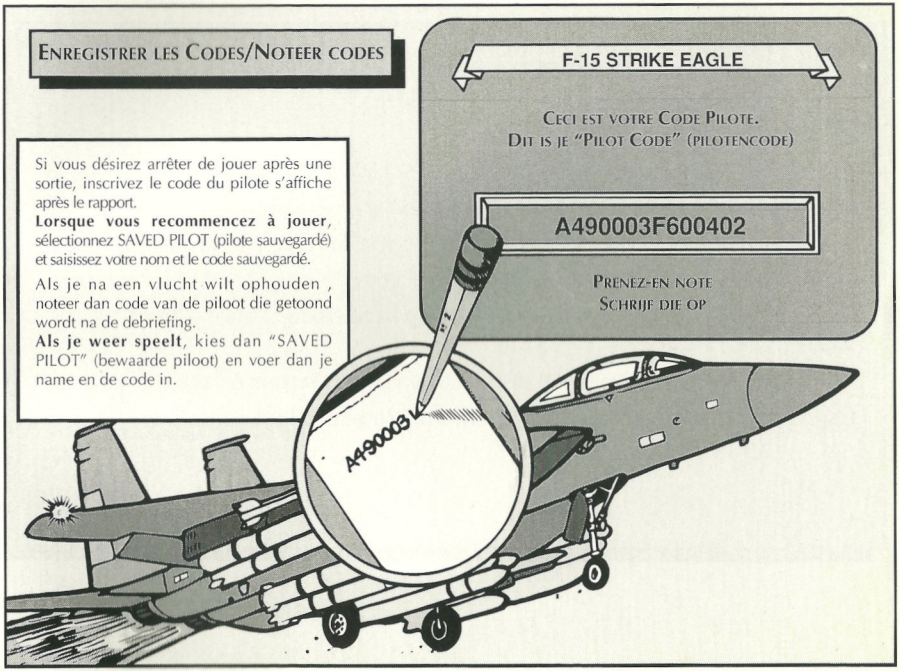
Appuyer sur le combiné pour changer les lettres. Appuyer sur un bouton pour sélectionner une lettre. Appuyer sur END pour continuer.

Druk op de Vierpuntsdruktoets om letters te wijzigen. Druk op een knop om een letter te kiezen. Kies voor "END" (einde) om door te gaan.

Enregistrer les Codes/Noteer codes

Si vous désirez arrêter de jouer après une sortie, inscrivez le code du pilote s'affiche après le rapport.
Lorsque vous recommencez à jouer, sélectionnez SAVED PILOT (pilote sauvegardé) et saisissez votre nom et le code sauvegardé.

Als je na een vlucht wilt ophouden , noteer dan code van de piloot die getoond wordt na de debriefing.
Als je weer speelt, kies dan "SAVED PILOT" (bewaarde piloot) en voer dan je name en de code in.



REMERCIEMENTS/COLOFON

Chef de Projet/Projektleider: Tony Parks

Conception Jeu/Spelontwerpers: Lawrence Schick with Doug Kaufman

Graphique/Grafische spelbeelden: Matt Scibilia

Programmation du Jeu/Programmering: Roy Gibson, Jim Thomas, David Wagner

Music & Sounds/Muziek en Geluiden: Ken Lagace

Conception et Graphique Manuelle/Ontwerp handleiding: Mike Gibson, Iris Idokogi, Cheri Glover

Assurance Qualité/Kwaliteitscontrole: Al Roireau, Chris Taormino, Rob Snodgrass

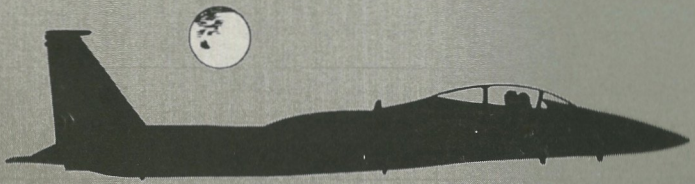
Conception Emballage/Verpakkingsontwerp: Moshe Milich

Ce produit est garanti par le fabricant. En cas de problème, veuillez contacter le distributeur:
distribué en France par
GUILLEMOT INTERNATIONAL
B.P. 2 - 56200 LA GACILLY
Tel: (33) 99.08.90.88

Dit produkt wordt door de uitgever gegarandeerd. Neem bij eventuele problemen contact op met uw distributeur.

Distributie Benelux,
Home Software Benelux B.V.
Küppersweg 61-65
2031 EB Haarlem
Tel: 023 311 241

21208



Copyright © 1991 MicroProse Software, Inc. 180 Lakefront Drive, Hunt Valley, MD 21030

Printed in Japan
Imprime au Japon